

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Definisi Media pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah, artinya “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran sebagai alat atau media yang tujuannya merangsang siswa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi (Haryono, 2014:47). Berdasarkan pengertian tersebut media pembelajaran menjadi pengantar atau perantara bagi siswa dalam menerima informasi pembelajaran dan dapat juga memungkinkan siswa menerima pengetahuan baru dari media tersebut. (Sanjaya, 2008:204) mengatakan bahwa “media pembelajaran siswa adalah pengetahuan yang diperoleh dari sebuah alat atau bahan ajar”

Berdasarkan pengertian tersebut kedudukan media sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran, siswa lebih mudah mendapatkan informasi dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak. (Sudjana, 2011:1) menyimpulkan “media pembelajaran memiliki kedudukan sebagai alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, selain itu media pembelajaran juga sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”. Media pembelajaran dapat memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam memberikan informasi mengenai materi pembelajaran (Wibowo, 2013:75).

Jadi, media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang bertujuan untuk pendidikan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan memberikan informasi dari media tersebut serta melalui media mampu memberikan efektifitas dan interaktif dalam pembelajaran.

#### **2.1.1.1 Tujuan Media Pembelajaran.**

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan memiliki beberapa manfaat dalam penggunaannya. Selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media juga memberikan pemahaman yang konkret bagi siswa sekolah dasar. Berikut beberapa tujuan media pembelajaran menurut (Uno, 2011:141) yaitu: (1) mampu menumbuhkan perasaan senang, terangsang, dan bersikap positif terhadap pembelajaran; (2) mempermudah siswa pada tingkat rendah untuk memahami materi yang disajikan dalam konsep abstrak.; (3) membantu daya tilik siswa terhadap benda-benda nyata yang berhubungan dengan materi; (4) menyadarkan siswa tentang hubungan ilmu dan alam sekitar; (5) menyampaikan konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk yang konkret.

Berdasarkan pengertian diatas tujuan dari pembelajaran adalah menciptakan emosi baik pada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Emosi baik ini akan mempermudah siswa dalam menangkap informasi yang diberikan dan pembelajaran akan lebih bermakna dikarenakan siswa ikut serta langsung di dalamnya.

### 2.1.1.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat pengantar ataupun penyampai informasi. Informasi merupakan hal penting untuk memberikan stimulus kepada siswa . sehingga, siswa dapat memberikan respon lebih baik. Dengan demikian pemilihan media harus dilakukan dengan tepat. Menurut Arsyad (2013: 74) ada enam kriteria pemilihan media sumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan, untuk itu ada beberapa kriteria pemilihan media yaitu (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor; (2) mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, atau generalisasi; (3) praktis, luwes, dan bertahan serta mudah di peroleh; (4) guru terampil dalam menggunakannya. sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar; (5) pengelompokan sasaran. Media yang dipilih harus efektif digunakan untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan; (6) mutu teknis. Media yang dipilih dapat memberikan informasi atau pesan yang ingin disampaikan dengan jelas, tidak boleh terganggu dengan pembahasan yang lain.

Menurut Munadi (2008:185-188) pemilihan media pembelajaran didasarkan pada karakteristik siswa, oleh sebab itu guru sebaiknya mendesain program pembelajaran menggunakan media yang sesuai untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Adapun pemilihan media menurut karaktersiswa yaitu: (1) Konkret yakni sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik; (2) menyenangkan, disertai dengan kegiatan bermain dan beresplorasi; (3) komunikatif, melibatkan interaksi antar siswa sehingga dapat terciptanya komunikasi

dalam pembelajaran.4)Integratif yaitu melibatkan beberapa aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan mediapembelajaran harus memperhatikan segala ruang lingkup dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga pencapaian tujuan dalam pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran Tematik di SD**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan(mengintegrasikan dan memadukan) beberapa mata pelajaran sehingga melahirkan pengalaman yang sangat berharga bagi peserta didik (Hajar 2013:7).Sedangkan menurut (Hidayat 2013:147) mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat pada beberapa mata pelajaran.

Pembelajaran tematik mengajarkan siswa untuk tidak berfikir secara kognitif saja melainkan juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik juga, Depdiknas (2003:1) mengatakan, sebagian besar siswa (SD) tidak mampu menghubungkan antara pengetahuan yang dipelajari dengan cara menggunakan dan memanfaatkan pengetahuan itu. Oleh karena itu, melalui pembelajaran tematik diharapkan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas awal SD dapat diatasi dengan baik.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri

berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Penelitian yang digunakan oleh peneliti mengambil materi dari buku tematik yakni Tema 3 (peduli lingkungan), subtema 2 (keberagaman makhluk hidup di sekolahku), untuk pembelajaran 1 kelas IV semester 1 Sekolah Dasar (Kemendikbud, 2013). Tema peduli lingkungan merupakan tema yang mengajak siswanya mempunyai sikap peduli terhadap lingkungan sekitar, pada tema ini terdiri dari pengintegrasian beberapa mata pelajaran yakni IPA, IPS dan Bahasa Indonesia. Pada tema ini guru harus mampu mengarahkan siswa pada kegiatan yang positif.

#### **2.1.2.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik, menurut Abdul, 2014: 89) karakteristik pembelajaran tematik (1) berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator; (2) memberikan pengalaman langsung pada sesuatu yang nyata (konkret) untuk memahami hal yang abstrak; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran tematik di lakukan dengan mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran dengan kata lain siswa aktif dan guru hanya membantu sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran tematik pokok bahasan harus berkaitan dengan kehidupan siswa sertapembelajaran bersifat fleksibel sesuai dengan yang dibutuhkan oleh siswa.

### **2.1.2.2 Kelebihan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki berbagai kelebihan di dalam pengamplifikasiannya pada sistem pembelajaran adapun kelebihan yang di ungkapkan oleh (Prastowo, 2013: 152).1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; (2) siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara mata pelajaran dalam tema yang sama, pemahaman terhadap materi yang mendalam dan berkesan, kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran dan pengalaman siswa; (3) siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas; (4) siswa lebih bersemangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain; (5) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan dapat dipersiapkan sekaligus.

Berdasarkan uraian di atas pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terintegrasi pada suatu tema yaitu pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu dan dikemas dalam suatu tema dengan pengintegrasian tersebut dapat menghemat waktu dan kehadiran tema membuat siswa lebih paham dan pembelajaran terasa lebih bermakna dan terpusat.

### **2.1.2.3 Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki keterbatasan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru melakukan evaluasi proses (Prastowo, 2013: 152).Maka dapat diidentifikasi

bahwa keterbatasan pembelajaran tematik yaitu : (1) Menuntut peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan luas, kreatifitas tinggi, keterampilan, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi; (2) pengembangan kreatifitas ademik, menuntut kemampuan belajar siswa yang baik dalam aspek intelegensi; (3) pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber informasi yang cukup dan beragam; (4) memerlukan jenis kurikulum yng terbuka untuk pengembangannya; (5) pembelajaran tematik memerlukan sistem penilaian dan pengukuran yang terpadu.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik memerlukan kreativitas yang tinggi dalam pengamplikasiannya. Hal ini, di karenakan dibutuhkan keahlian pengajar dalam mengintegrasikan beberapa mata pembelajaran pada topik pembahasan yang tepat sehingga tidak terlihat pemutusan bahasan dari pembelajaran satu dengan pembelajaran lainnya.

### 2.1.3 Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Muatan mata pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara	3.3.1 membuat 4 pertanyaan berdasarkan topik yang diberikan oleh narasumber
2	IPA	3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan peletarian sumber daya alam dan lingkungan	3.8.1 siswa dapat menjelaskan upaya pelestarian sumber daya alam dan lingkungan 3.8.2 menyebutkan contoh dari upaya pelestarian hewan terhadap keseimbangan alam
	IPS	3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam hewani untuk kesejahteraan masyarakat tingkat kota/kabupaten sampai provinsi	3.1.1 mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.

#### **2.1.4 Pengertian Media PANGAN (Papan Lingkungan) 3D**

Media PANGAN 3D merupakan media visual yang berbentuk tiga dimensi yang mencakup keadaan lingkungan didalamnya media ini sama halnya dengan media maket. Menurut Prastowo (2015: 227) maket adalah bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang, dan sebagainya) dalam bentuk tiga dimensi dan skala kecil. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:156) mengungkapkan maket adalah tiruan tiga dimensi dari beberapa benda nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu rumit untuk di bawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media PANGAN 3D( papan lingkungan tiga dimensi) mempunyai arti sama dengan maket yaitu bentuk tiruan tiga dimensi yang di buat berdasarkan bentuk nyatanya. Media ini juga termasuk media dengan daya liput terbatas dikarenakan media ini hanya memberi informasi dengan batasan tema lingkungan. Media yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media dimana terdapat lingkungan alam yang didalamnya terdapat beberapa jenis hewan langka dan kegiatan manusia yang mengancamnya.

Media Pangan 3D ini juga di desain berdasarkan materi yang terdapat pada buku tematik yang digunakan guru sebagai media pembelajaran, yang dirancang dalam sebuah media papan lingkungan tiga dimensi oleh peneliti media ini dikembangkan lagi agar menjadi bentuk yang lebih baik. Media Pangan 3D terdiri dari pengintegrasian tiga mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia, dan IPS yang sesuai dengan buku Kurikulum 2013 kelas IV. Media ini dapat mengubah cara belajar siswa yang biasanya mempelajari materi berdasarkan buku siswa saja



beralih pada sebuah media menarik. Kelebihan media ini adalah anak dapat mengoperasikan secara langsung media tersebut, dan anak juga dapat mengetahui secara langsung bagaimana keadaan asli melalui media ini.

#### **2.1.4.1 Desain Media PANGAN 3D**

Media PANGAN 3D merupakan media papan lingkungan tiga dimensi yang di buat menyerupai lingkungan aslinya, secara fisik dibuat dalam bentuk menyerupai Tas balok yang dapat dibuka dan ditutup . Media PANGAN terbuat dari bahan dasar berupa papan kayu atau triplek yang berukuran panjang 50 cm, lebar 70 cm, dan. Media tersebut di dibagi menjadi dua bagian yakni bagian bawah atau alas dan atas atau penutupnya. Pada bagian bawah maupun atas terdapat tiruan lingkungan yang terdiri dari daratan berwarna coklat yang menggambarkan tanah yang dibuat untuk pemukiman warga. Bagian berwarna hijau luas menyerupai dataran subur menggambarkan keadaan lingkungan hutan. Bagian berwarna biru menggambarkan sungai dan bagaian hijau berukuran kecil menggambarkan daratan subur sebagai taman.. Segala bentuk aktifitas manusia dan kondisi lingkungan maupun hewan yang ada di dalam media PANGAN 3D ini dibuat seperti aslinya. Adapun warna dari hutan atau tumbuhan diberi warna hijau, air berwarna biru sedangkan aktifitas manusia di sesuaikan dengan kegiatannya. Selain itu pada bagian bawah tiruan makhluk hidup dan makhluk tidak hidup tersebut dilekatkan oleh magnet. Pada bagan tersebut juga dilekatkan oleh magnet sehingga tiruan tiga dimensi pada Papan lingkungan tersebut dapat ditempelkan pada bagan dan dapat di gerakkan. Desain media (terlampir).

#### **2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media PANGAN 3D**

- 1) Kelebihan Media Pangan 3D sebagai berikut: (a) Memberikan pengalaman secara langsung; (b) dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya; (c) penyajian secara nyata (konkrit); (d) siswa berperan aktif media secara langsung
- 2) Kelemahan Media Pangan3D adalah Pemakaian nya melibatkan hanya beberapa orang dan arah jangkauan yang terbatas sehingga perlu adanya strategi yakni penggunaan media secara berkelompok dan penataan bangku secara melingkar ke segala arah yang memungkinkan setiap siswa dapat menjangkau media tersebut.

#### **2.1.5 Kajian Penelitian yang Relevan**

Media PANGAN 3D merupakan media pembelajaran kelas IV semester I Tema 3: Peduli terhadap makhluk hidup, Subtema 2 (keberagaman Makhluk Hidup) dilingkungkanku penelitian ini seperti halnya penelitian yang pernah di lakukan oleh Nuraisyah yaitu “Pengembangan Media Makiem (Maket Ekosistem) Tema ekosistem untuk Kelas VI SD” untuk tema 8: ekosistem subtema 2: Hubungan Makhluk hidup dalam ekosistem, pembelajaran 2, yang mengintegrasikan 2 mata pembelajaran dari 3 mata pembelajaran yakni Pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dari 3 mata pelajaran yakni IPA, SBDP dan Bahasa Indonesia adapun tujuan dari Media ini untuk menghasilkan pengembangan media Maket Ekosistem pada tema ekosistem di kelas V SD.

Penelitian kedua oleh Buana Eka Meylasari yaitu “Pemanfaatan Media Maket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah

Dasar” pokok bahasan ekosistem, jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mendiskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa kelas IV setelah pemanfaatan media maket. Adapun penelitian tersebut menggunakan dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa dimana dua siklus tersebut terdiri dari dua kali pertemuan.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi ) Tema ekosistem untuk Kelas IV SD”. Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti memiliki perbedaan dengan dua penelitian sebelumnya, karena media Pangan 3D ini menggunakan pembelajaran

Tematik yakni pada Tema 3 : Peduli terhadap makhluk hidup, Subtema 2: Keberagaman Makhluk Hidup di lingkunganku, Pembelajaran 1, yang mengintegrasikan tiga mata pembelajaran yakni IPA,IPS, dan Bahasa Indonesia. Media ini mempunyai desain yang berbeda dengan media sebelumnya , yakni media ini merupakan media tiga dimensi yang mengintegrasikan seluruh materi dari mata pembelajaran tidak hanya sebagian sehingga pembelajaran akan semakin bermakna dan pembelajaran tematik akan terintegrasi sempurna adapun perbedaan dan persamaan pengembangan peneliti dengan penelitian sebelumnya dapat dilihat dari tabel berikut:

No	Pengarang	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Fitria Nuraisyah	2017	Pengembangan Media Makiem (Maket Ekosistem) Tema ekosistem untuk Kelas VI SD	1. Menggunakan media 3D 2. Digunakan untuk pembelajaran Tematik 3. Pengembangan media dibuat untuk tingkat sekolah dasar 4. Media yang dikembangkan sama-sama berupa papan berminiature Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan media	1. Pengembangan media dirancang untuk kelas v 2. Hanya mengintegrasikan 2 mata pembelajaran 3. Media diperuntukkan untuk kelas V
2	Buana Eka Meylasari	2013	Pemanfaatan Media Maket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar	1. Menggunakan media maket 3D 2. Media diperuntukkan untuk kelas IV	1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas

Kelebihan dari media PANGAN sendiri adalah Memberikan pengalaman secara langsung, Penyajian secara nyata (konkrit), siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

### 2.1.6 Kerangka pikir



